

Компьютерная игра на уроке в 1-м классе

*Н.Г. Василевская,
О.В. Махнева*

В современных подходах к обучению большое значение придается формированию и развитию мотивации учебной деятельности и познавательной активности школьника. Формировать познавательную мотивацию важно с самых первых дней учебы в школе, поскольку она является, на наш взгляд, основой дальнейшего успешного обучения. Один из элементов познавательной мотивации – учебные интересы, связанные с содержанием обучения, которое должно соответствовать потребностям ребенка, иметь для него значение, эмоционально воздействовать на него. Тогда возникает мотив выполнения учебной деятельности. Многими методистами и психологами игра признается эффективным средством повышения познавательной мотивации в условиях начальной школы.

У современного ребенка появилось новое увлечение – компьютерные игры. Почему бы нам, педагогам, не использовать этот неугасающий интерес в целях обучения? Урок с использованием компьютерной игры делает этот процесс вдвойне интересным, способствует развитию познавательной мотивации. У ребенка, впервые севшего за компьютер, очень ярко выражен мотив первоначального интереса, новизны. В дальнейшем он усиливается за счет интересного содержания игры, возможности достичь поставленных целей (как игровых, так и учебных), оценить и повысить свой уровень в обучении.

Сегодня разными издательскими компаниями и ассоциациями предлагаются различные обучающие и развивающие игры, которые можно

применять на уроках в начальной школе: квесты, сюжетные игры с несколькими эпизодами, режиссерские игры. Особенно широко распространены компьютерные игры по обучению грамоте. Несмотря на то что адресованы они в первую очередь родителям будущих учеников, эти игры вполне можно использовать при должном методическом подходе и на уроке.

Приведем пример проведения урока обучения грамоте с использованием компьютерной игры «Баба Яга учится читать» (компания «Медиа-Хауз», 2003 г.).

Аннотация игры.

Мудрый Ворон решил научить Бабу Ягу грамоте. Но Яга спрятала в лесу 10 букв алфавита. Игрок, передвигаясь в любом направлении по карте (лес, река, болото, муравейник и т.д.), выполняет разные задания, возвращая каждый раз по одной букве. В итоге все найденные буквы складываются в слово «поздравляю». В игре есть логическое задание на составление буквы из фрагментов; интерактивный «слогарик» и «букварик» (алфавит), с помощью которого дети повторяют буквы: если щелкнуть мышью по букве, Баба Яга покажет предмет, который начинается с этой буквы, и расскажет стишок.

Тема дидактическая «Предложение. Слово. Слог (закрепление)».

Тема игровая «Баба Яга учится читать».

Цели урока:

1) обучающая – совершенствовать умение определять начальный звук и первую букву в слове; составлять из букв слоги, из слогов – слова; слушать предложение и понимать его смысл;

2) развивающая – развивать мышление, внимание, память, смекалку, скорость реакции, координацию;

3) воспитательная – воспитывать чувство товарищества, взаимопомощи, взаимовыручки; прививать интерес к занятиям по русскому языку.

Ход урока.

1. Организационный момент.

– Здравствуйте, ребята, рассаживайтесь парами за компьютеры. Пока

ничего не трогайте, никаких кнопок не нажимайте*.

2. Вступительная беседа. Сообщение темы и задач урока.

– Наш сегодняшний урок будет очень необычным – мы с вами станем участниками одной удивительной сказочной истории, которая произошла в лесу. Ребята, вспомните, кто из сказочных персонажей живет в лесу. (*Леший, Баба Яга...*)

– А какая Баба Яга в сказках, какой у нее характер? (*В разных сказках она разная: злая, коварная, хитрая, веселая, любит пошутить.*)

– Сегодня на уроке мы встретимся с Бабой Ягой – проказницей, шалуньей, и только все вместе, общими усилиями мы сможем ее обхитрить! А для этого вам понадобятся ваши знания о звуках, буквах, слогах и предложениях.

3. Разминка для глаз.

– Нам придется посмотреть во все глаза, чтобы хитрая Яга нас не провела. Давайте потренируем наши глазки.

Дети выполняют несколько упражнений.

4. Инструктаж.

– Перед тем как мы начнем наше путешествие в сказку, послушайте меня внимательно. Все кнопки нажимаете по моей команде. Работаем только мышью, клавиатура нам не понадобится. На мышке нам нужна левая кнопка, найдите ее. Управляем мышью, щелкая по левой кнопке только один раз. Мышью будете управлять по очереди. Всем все понятно? Все готовы? Тогда в путь!

5. Выполнение заданий.

Дети вместе с учителем смотрят анимационную заставку к игре: «Как-то Ворон – длинный нос, азбуку Яге принес...»

Задание 1.

– Перед вами карта путешествия. Сначала мы поможем муравью отыскать букву. Найдите муравья на карте и щелкните по его изображению левой кнопкой мыши.

Просмотр анимационной заставки.

– Надо помочь муравью выбраться из лабиринта. На каждой развилке две буквы и картинка, нужно повернуть в проход с той буквой, на которую начинается название предмета на картинке.

– Что изображено на картинке? (*Сыр.*)

– На какую букву начинается слово сыр – С или З?

– Щелкните левой кнопкой мыши по букве С.

– Мы правильно определили букву, и муравей пошел дальше.

– Посмотрите, внизу есть пять свечей, и если муравьишка ошибется, то одна свечка потухнет. Стоит ему ошибиться пять раз, и он не сможет вернуть букву, которую спрятала Баба Яга. Так что будьте предельно внимательны!

Учителю каждый раз необходимо уточнять, «что изображено на картинке», поскольку один и тот же предмет можно назвать по-разному, например лошадь и конь.

– Какие вы молодцы – помогли муравью найти букву. Какую? (*Букву З.*)

Задание 2.

– Ребята, поможем мышатам перебраться через реку. Найдите на карте мышонка и щелкните по нему левой кнопкой.

Просмотр анимационной заставки.

– Переведите мышек на другой берег речки. Чтобы навести переправу, нужно из слогов составить название предмета, изображенного на картинке. Слоги показывают рыбки, их нужно выловить в правильной последовательности. Всего нужно перевести через реку шесть мышек.

– Итак, ребята, что изображено на картинке? (*Дудочка.*)

– Из каких слогов состоит это слово? (*Ду, доч, ка.*)

– «Поймайте» эти слоги по порядку, и у вас получится слово.

Составляются остальные слова по картинкам.

* Если в классе есть дети с разной подготовкой, целесообразно посадить рядом умеющего и не умеющего читать ребенка, заранее сформировав пары.

– Молодцы, ребята, помогли мышкам перейти на другой берег, и они за это отдали нам букву. Какую? (Д.)

Задание 3.

– А сейчас найдите волчонка на экране и щелкните по этой картинке левой кнопкой мыши.

Просмотр анимационной заставки.

– Помогите медвежонку перейти через болото к волчонку. Путь подскажут лягушки, если правильно ответить на их вопросы. Нам нужно закончить фразу, выбирая нужную картинку. Не дайте сбить себя с толку обманными рифмами. Сначала внимательно слушаем загадку, потом все вместе решаем, какой ответ правильный, и только тогда по моей команде «нажимаем» на нужную кочку.

Слышала вся улица,

Как мычала ...

Корова или курица?

– Продолжайте сами.

– Молодцы, ребята, справились! Какую букву сумел достать из болота медвежонок? (О.)

6. Подведение итогов урока.

– Мы вернули целых три буквы! Какие? (Д, О и З.)

– Как вы считаете, благодаря чему мы достигли успеха? (Дети оценивают свою работу на уроке.)

– К сожалению, наш урок подходит к концу. Мы не успели найти все буквы, но мы обязательно продолжим наше путешествие на другом занятии. А сегодняшний урок вам понравился? Какие задания было интересно выполнять?

Поскольку игровых моментов в этой компьютерной игре очень много, ее можно использовать в течение нескольких уроков, что поддерживает интерес первоклассников. Каждое занятие вызывает у детей эмоциональный подъем, даже отстающие ученики охотно работают.

Конечно, как и в любом инновационном подходе к проведению урока, в организации урока с компьютерной поддержкой наряду с плюсами есть и свои минусы, но это уже материал для другой статьи.

Наталья Геннадьевна Василевская – канд. пед. наук, доцент кафедры технологий дошкольного и начального образования Института психолого-педагогического образования НТГСПА, г. Нижний Тагил;

Ольга Владимировна Махнева – студентка 5-го курса Института психолого-педагогического образования НТГСПА, г. Нижний Тагил, Свердловская обл.